

パタピッ 操作解説

<新バージョン編>

1 インストールが終了すると、画面にアイコン  が現れます。アイコンをタップ。

2 タップすると、右が起動します。

英語で音声案内があります。

スタート画面のみ音声案内しますが、以降は以下の操作手順に従ってください。

端末のメモリーが不足する場合は、左のエラーメッセージが出ます。その場合は操作ができません。

十分な空き容量が必要です。

動画や写真の大量保存、又は大容量のアプリをダウンロードしたスマホやタブレットでは当**パタピッアプリ**を使用できない場合があります。



メモリ不足の場合、旧**パタピッアプリ**が使用できる場合があります。前の画面に戻って、旧**パタピッアプリ**をご使用ください。

3 画面右上のメニューボタンをクリックすると、プルダウンメニューが現れます。

サイズ入力 パーツ選択 グレーディング 保存&プリント
ト … の手順でこの後進んでいきましょう。

この後、寸法入力の説明をしますが、意味等が分からない場合は、**デザイン別入力表**を公開していますのでご利用ください。その通りに入力すれば正しい製図が得られますので安心してご利用ください。

入力表は**パタピッ magazine** (無料アプリ編 [ここをクリック](#)) をご覧ください。

操作を理解するまでは、パタピッ magazine の入力表通りに操作しましょう。
経験を重ねるに従い理解できるようになり、頭に思い描いた様々なデザインの創造が次第に可能になるでしょう。焦らず進んでください。

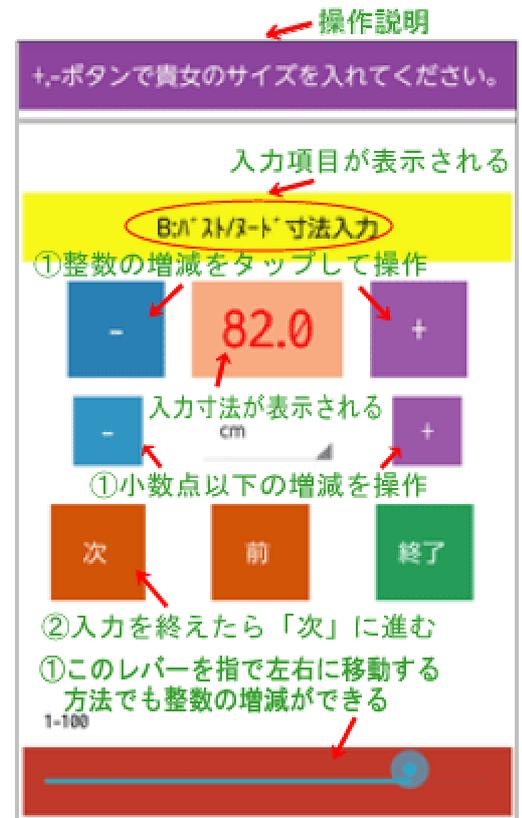


4 最初に押すボタンは「サイズ入力」です。

「サイズ入力」をタップすると右の画面が現れます。

寸法を入力する項目は 14 あります。

- バスト (記号 B)
- 背丈 (SET)
- 背肩幅 (BKH)
- 上着丈 (UGT)
- ヒップ (H)
- 前合わせ持ち出し (AS)
- AH 増減 (UPA)
- 肩ネックポイント移動 (C)
- 前ネック P 移動 (UPN)
- 後ネック P 移動 (UPB)
- 袖丈 (SOT)
- 袖山(割合) (SOZ)
- 袖口寸法 (SOA)
- 身長 (HT)



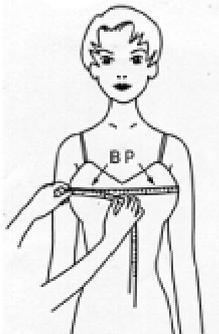
入力方法をこの後順に解説します。

まず最初は「バスト」(記号 B)

採寸寸法(肌着の上から測ったトップバスの寸法 下図参照)を入力します。

<入力方法> スマホやタブレットの画面には数値を打ち込むテンキーがありませんので、+と-のボタンをタップして、画面中央(ピンク枠)の数値を着用者の寸法に置き換えていきます。

バスト



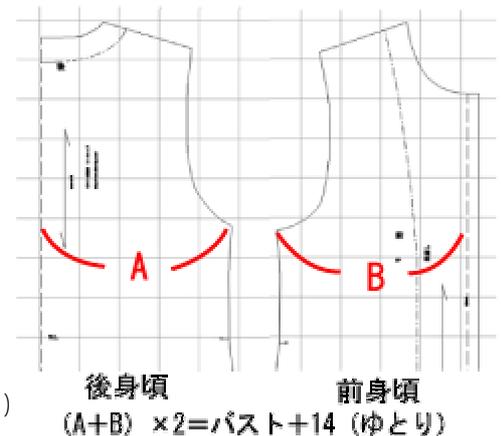
トップバスト(最も高い位置)を測る

画面下の茶色のレバーでも寸法の入力替えができます。レバーを指で移動してください。ピンク枠の数値が変化します。微調整で+と-のボタンを使いましょう。(上図参照)

このレバーの入力範囲は0から100までです。それ以上、又はそれ以下は、+と-のボタンで操作してください。

更に、小数点以下の数値入力が必要であれば、小数点以下を操作する+と-をタップしてください。

このアプリは、入力したバスト寸法に対して、14cmのゆとりが加わって製図ができ上がります。例



例えば「82」と入力すると身幅は 96cm の上がりとなります。

入力数値の増減でゆとりの増減が可能です。例えば「身幅を 92cm に仕上げたい」という場合は、バスト入力を「78」で操作する、... という方法です。つまり、ゆとり 14cm が加わり 92cm に仕上がるという訳です。

ただ、製図はバランスを崩すと形のよい服に仕上がりにせん。増減は採寸寸法 ± 4cm の範囲で操作してください。採寸寸法が 82cm の人の場合、推奨範囲は 78 が最小、86 が最大です。それ以上(又は以下)の入力はお勧めしません。

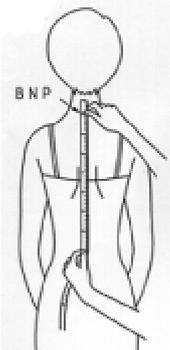
理由は、バストサイズが小さくなればなるほど、ソフトは子供体型と認識して製図ができ上がります。逆に大きくなればなるほど、大柄な体型を認識して製図はでき上がります。自分の体型に合った着心地の良い服の為に増減は 採寸寸法 ± 4cm の範囲にとどめましょう。

pro プロパタピッ には「ゆとり」の入力項目があります。「バスト」入力は着用者の寸法を打ち込み、「ゆとり」は制約なく自由に数値を入力することができます。マイナス入力も可能です。(レオタードや水着などの製図作成に有効) この方法であれば、「バスト」は着用者の寸法ですから製図のバランスは崩れません。

「背丈」(SET)

「バスト」の入力が終わったら、「次」をタップすると右の背丈入力画面が現れます。

背丈



後ネックポイント
からウエストまで
の長さ

背丈は、後ネックポイントからウエストまでの丈です。

こちらも同じように、+ と - の操作、或いは、下の茶色のバーを使って操作してください。

ウエスト位置が分かり難い体型の場合は、この「背丈」の採寸は結構難しいものです。

その場合は、次の式が役立つでしょう。

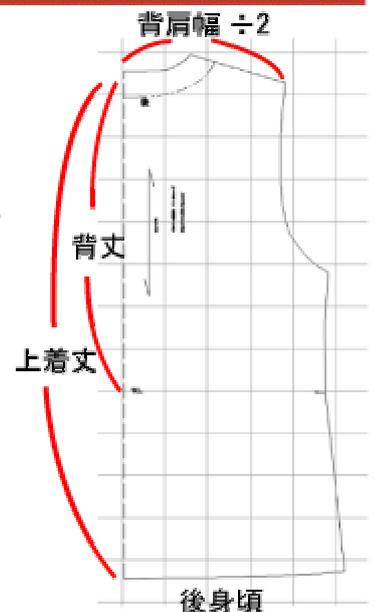
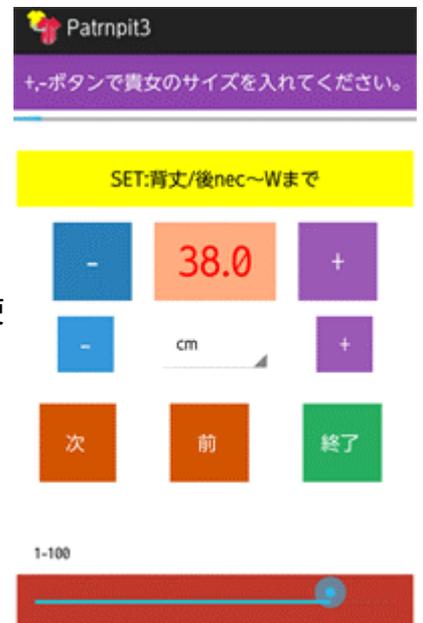
女性の「背丈」の求め方です。

$$\text{身長} \times 0.24 = \text{背丈}$$

「背丈」は、着用者の正しい背丈を入力してください。

「背丈」の数値は、アームホールの大きさに影響します。又、バストポイントの位置にも影響しますので、正確な製図が得られません。

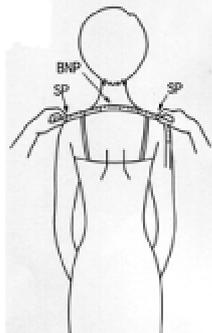
正しい背丈を入力しましょう。



「背肩幅」(BKH)

「背丈」の入力が終わったら、「次」をタップすると右の背肩幅入力画面が現れます。

背肩幅



「背肩幅」は、肩先から後ろネックポイントを通して反対側の肩先までの距離ですが、ここには**服のでき上がり寸法**を入力します。

セットインスリーブ(肩先に袖を縫合する袖のこと)のデザインの場合は、左図の様に身体を測った寸法を入力しますが、作りたいデザインが**ドロップスリーブ**(肩先から落ちた二の腕の辺りに袖を縫合する袖のこと)の場合は、でき上がり背肩幅を入力します。手元に程よい服があれば、その服のでき上がり背肩幅を測って入力しても良いでしょう。

服のでき上がり寸法を入力する

あるいは、ベストなどは、肩先より内側に仕上げますので、採寸寸



身幅より背肩幅を広く操作すると正しいアームホールが描けない。

適度な背肩幅に入力し直すか印刷後にラインを修正する。

法より狭い数値を入力します。こちらも普段着用しているベストがあれば、その服を参考にしましょう。

背肩幅を広くし過ぎてアームホールのバランスを崩すことがありますので注意してください。(左図参照)

適度な背肩幅に入力し直すか、印刷後にゆがんだ線を修正してください。

厳密には、ドロップスリーブの場合は、肩の傾斜角度の調整の必要がありますが、アプリの**パタピツ**にはその機能はありません。初心者向けソフトの為、複雑な操作を避けています。

精巧な製図を望まれる人は、**pro プロパタピツ**に「**肩傾斜調節**」の機能がありますので、必要になりましたらそちらをご利用ください。

「上着丈」(UGT)

「上着丈」は、後中心の着丈です。(前図参照)

アプリ用**パタピツ**は、**幾分注意点はありますが、着丈は自由に操作できます。**

ワンピースを作成する場合も、ここに着丈を入力します。

「ヒップ」(H)



BKH:背肩幅/でき上がり寸法



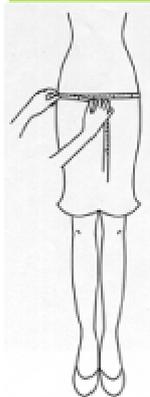
1-100



「ヒップ」の正しい計測は、トップヒップを測ります。(下図参照)

アプリ用パタピッの動きは、腰丈の服を前提に動きますので、裾の幅がヒップ + 14cm として仕上がります。

ヒップ



しかし、ロング丈やショート丈のデザインでも使用したいでしょう。そこで、少し注意が必要ですが、アプリ用パタピッを、ショート丈からロングワンピースまで使用してみましょう。

注意する点は、ロング丈でもショート丈でも裾の幅が常にヒップ + 14cm です。それを踏まえた上で操作してください。(右図参照)

丈による対応策はいくつかあります。例えば、ヒップラインに届かないショート丈の服なら、ミドルヒップ(ウエストとヒップの間)の採寸寸法をここに入力すると良いでしょう。

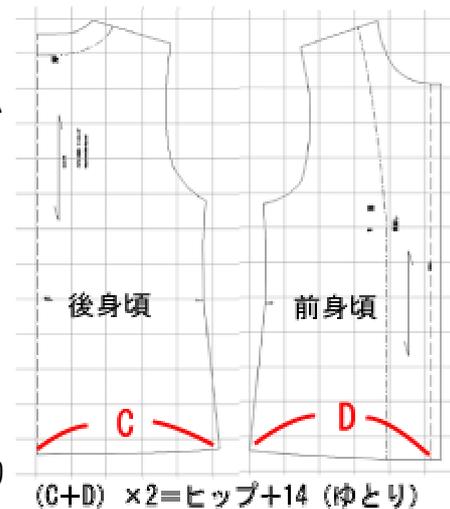
逆に、ワンピース等の製図では、ワンピースの裾が「ヒップ + ゆとりトップヒップ 14cm」の仕上がりになりますので、実際のヒップの辺りでゆとりが

不足し窮屈になるかも知れません。その場合は、適度に「ヒップ」の寸法を多めに入力してください。それにより幅が広がり窮屈感がなくなります。この「多目」には決まりがありませんが、デザインとして無理の無い範囲で操作してください。

「上着丈」の解説で「幾分注意が必要」と書きましたのはこのことです。

「上着丈」がヒップより短い又は長い場合に、分量調整が必要になります。

「ヒップ」は「バスト」と異なり、特に数値操作に規制はありません。「バスト」は±4の範囲の規制がありましたが、「ヒップ」は比較的自由です。しかし、大きな増減でデザインとしての全体のバランスを崩す場合がありますので、その点は注意が必要です。



$$(C+D) \times 2 = \text{ヒップ} + 14 (\text{ゆとり})$$

「前合わせ持ち出し」(AS)

ブラウスでは 1.5 ~ 2cm が一般的な持ち出し寸法です。ダブルの合わせも可能です。自由に操作できます。

持ち出しのあるデザインでは、自動的に「見返し」の線が現れます。(下図参照)

前中心が「わ」裁ちのデザイン(ボタン合わせがないデザイン)では「0」と入力します。

「0」と入力すると、自動的に「見返し」線は消えます。



「AH 増減」(UPA)

アームホール(AH)を大きくしたり小さくしたりする機能です。
「0」のままであれば、ノーマルなブラウスのデザインの程よいアームホールを自動で描きますが、使用者の思いで、アームホールを大きくしたい場合は、マイナス数値で命令を与えると、脇の点が下に下がりアームホールは大きくなります。逆に小さくしたい場合は、プラス数値で命令を与えると、脇の点が上に上がりアームホールは小さくなります。

一般的なデザインでは、 ± 3 の範囲ですが、特殊なデザインでは、それ以上の操作も可能です。デザインや体型、素材によりこの数値を自由に操作してください。



脇の点を上げる（プラス入力する）とアームホール(AH)は小さくなり、下げる（マイナス入力する）と大きくなる。

「肩ネックポイント移動」(C)

ネックラインを決定する機能です。

「肩ネックポイント移動」は、首付け根位置からの肩が開く距離。マイナス数値で操作します。(下がっていくという意味でマイナス)

プラス操作も可能です。

首付け根位置より内側、、、というデザインはあまりありませんが、体型面で首が標準より細い場合に、プラス操作でネックラインを狭めることができます。



「前ネックポイント移動」(UPN)

首付け根の前中心での移動距離。下げる場合はマイナス数値で操作します。(下がっていくという意味でマイナス。上図参照)

プラス操作も可能です。

首付け根位置より内側、、、というデザインはあまりありませんが、体型面で首が標準より細い場合に、プラス操作でネックラインを狭めることができます。

「後ネックポイント移動」(UPB)

首付け根の後中心での移動距離。下げる場合はマイナス数値で操作します。(下がっていくという意味でマイナス)

プラス操作も可能です。

プラス操作で後仕上がり位置を上げることができます。

ネックラインを操作するこの3項目は、入力数値によってはネックカーブがゆがむことがあります。ゆがんだ線につ

いては印刷後に自然な線に修正して使用してください。

アプリ用バタビツのネックラインの動きは、ノーカラーに適したラインを形成します。数値が大きかったり不適切な数値で操作すると、ラインに無理が生じ、修正が必要になりますが、一般的なデザインの範囲ではノーカラーに程良い線を描きます。

その為、襟付きデザインには適しません。このネックラインに襟を付ける場合は、ラインの修正が必要になります。説明が難しくなるためここでは割愛させていただきますが、製図の書物などを参考にネックラインを修正するなどが可能なら、修正後に自ら襟を製図し襟付きデザインをお楽しみください。

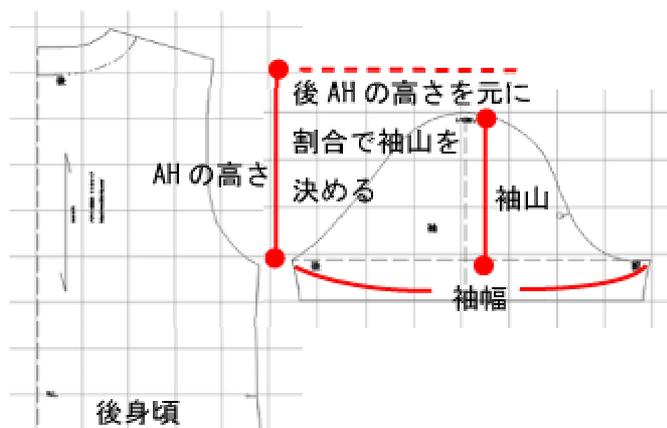
「袖丈」(SOT)

半袖から長袖まで自由な丈を入力することができます。

「袖山(割合)」(SOZ)

ここは、袖山の寸法を入力しません。身頃のアームホールの高さに対する割合で操作します。この方法で正しい袖が得られます。

具体的には、後身頃のアームホールの高さを基準に求めます。一般的には、0.6以上がセットインスリーブ、0.5以下をドロップスリーブと分類します。特殊なデザインでは、規定を外れて操作する場合がありますが、日常の服では規定の範囲で袖山を決定しましょう。



アプリの入力数値は、小数点以下1位までですが、PC対応版は、小数点以下2位まで入力が可能です。PCの機能下ではより繊細に製図を操作することができます。

袖山の決定で大事なことは、でき上がった袖の太さが、着用者に合っているか、又はデザインとして適当かです。

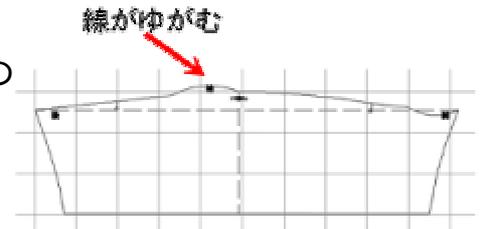
袖の太さ(袖幅 右図参照 上図参照)は、体型やデザイン、素材により大きく変化します。画面で袖幅の長さが表示されますので、細過ぎないか(窮屈な袖は着心地を損ねます)、太過ぎないか(デザインに合った太さが望ましい)などの確認をしましょう。

確認方法のひとつとして、その寸法をメジャーなどで輪に作り、着用者の腕にあてがいます。窮屈でないか、大き過ぎないかなどのでき上がりをイメージすることができます。



「もう少し袖を太くしたい」という場合は、「袖山(割合)」の数値を下げると太くなります。逆に「もう少し細くしたい」という場合は、「袖山(割合)」の数値を上げると細くなります。又は、「AH増減」の操作でも袖を太くしたり細くしたりの調整ができます。微妙な関係ですが、ソフトの操作に慣れるに従い理解できるようになるでしょう。

身頃と袖の関係はとても大事です。この是非がプロと素人を隔てる境界線でもあります。慣れるまでは規定に従い、又は**パタピッスタイル magazine**の入力表に従い操作してください。経験を重ねるごとに正しい判断ができるようになります。ここは焦らずじっくりと学習してください。



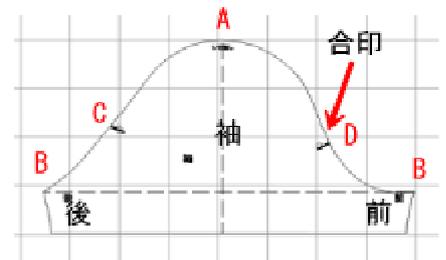
袖山を低くし過ぎると(又は高くし過ぎると)、バランスを崩して袖山の線がゆがむことがあります。印刷後に修正してください。

身頃のアームホールと袖山を縫合する際は、合印を合わせましょう。**パタピッ**は、合印が自動で現れます。これを合わせることできれいな袖ができ上がります。



服にとって、袖と身頃の関係は最も大事と言っても良いでしょう。製図に誤りがあると形良く仕上がりにません。素人作りとプロの技法の分かれ目と言えるでしょう。**パタピッ**は誰が操作してもきれいな袖(プロの袖)を仕上げますので、**パタピッ**を道具に正しい袖を得た日から 創作の夢が広がっていくことでしょう。

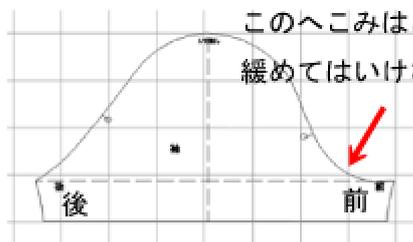
身頃と袖のこの微妙なバランス調整は**パタピッ**の最も得意とするところです。



「袖」についてもう一点、注意点をお話します。袖山のカーブについてです。

市場には、縫い易さを優先する為に、セットインスリーブの袖山の凹凸、特に前側のへこみを敢えて平面的に作図した製図(型紙)を多く見かけます。これは正しい製図ではありません。

このカーブは、服を形よく立体にする大切なカーブです。これを平面にしてしまうことで、「野暮ったい服」へと価値を下げてしまうことにもなりますので、特に既制服、オーダー服などの作成では、商品価値を上げる為にもこのカーブの重要性を正しく認識してください。



違いは、縫製し、着用し、鏡に映してみると明らかです。どちらが格好良いか、、、おしゃれにこだわるのであれば、**パタピッ**が作成するこのカーブのまま縫製しましょう。

「袖口寸法」(SOA)

袖口の寸法を自由に入力することができます。半袖なのか長袖なのか、素材は布帛なのかニットなのか、、など、袖口寸法はまちまちです。体型やデザインによっても大きく変化します。



袖の無いデザインの操作は、「袖丈」「袖山(割合)」「袖口寸法」を全て「0」と操作します。それにより自動的に袖は消え、身頃のアームホールの合印も消えます。更に、袖無しに適した正しいアームホールの形状に仕上がります。

アームホールの形状は正しい製図を作成する上で大事なことです。例えば、初心者によく見られる誤った認識ですが、袖付きの製図の身頃のみを使ってノースリーブの服ができるか、、と言うとそれは間違いです。実際に服を作ってみると明確ですが、ノースリーブとして成立しません。人前で着るには、、ちょっと恥ずかしい服に仕上がります。悲しいことです。

この様に、袖付きか袖無しかによる製図違い、大事なことです。
パタピッはこの難しい部分を自動化しました。製図に不慣れな方も正しい製図を楽しんでいただけるでしょう。

実際には **app アプリ用 パタピッ** では、スリムなデザインのノースリーブの作成には無理がありますが、ベストやジャンパースカートの作成の際に活用してください。

「身長」(HT)

製図全体のバランスをとる為に必要です。赤ちゃんサイズから大人までバランスを整えます。

5 全ての入力が終わったら「終了」をタップ



6 メニューをタップし、「パーツ選択」をタップ(右参照)

下の画面が現れる。
「後身頃」「前身頃」「袖」の3パーツを順に操作しましょう。

最初に「後身頃」をタップし、「表示」をタップすると後身頃の製図が現れます。



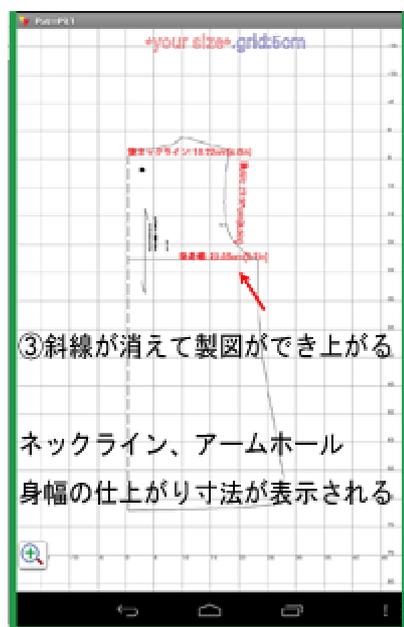
「後身頃」の製図が現れます。(左参照)



これは未完成の製図です。グレーディング(サイズ変換)操作後に完成しますが、未完成製図かどうかの判断は、製図を貫く斜線で判断します。斜線が引かれた製図は未完成製図です。

この後、グレーディング(サイズ変換)が終了すると製図は完成し、この斜線は消えます。斜線が消えたことを確認してから印刷作業にかかりましょう。

次に、「メニュー」をタップし、「グレーディング」をタップすると製図が動いてでき上がります。(下画像参照)



入力した寸法に対して製図は正確にできあがります。

製図にとって重要なカーブ(ネックラインやアームホール)は赤字で仕上がり寸法が表示されます。身幅も表示されます。仕上がり確認の参考にしてください。

7 保存

後身頃を保存しましょう。

「メニュー」をタップし、「保存&プリント」をタップすると、製図がスマホ(又はタブレット)の内部(ギャラリー)に一時的に保存されます。

後身頃の操作は以上です。

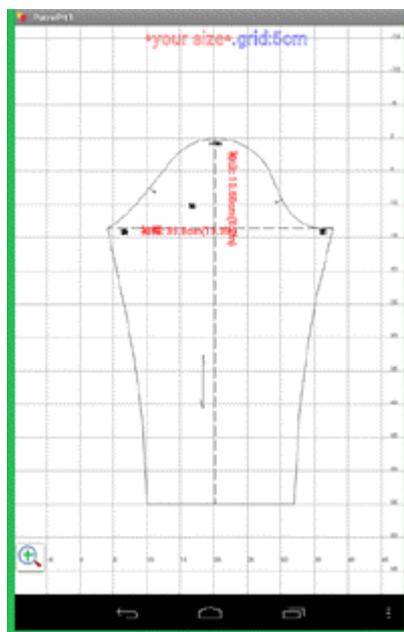
以下、**前身頃**、**袖**を**後身頃**で行った操作と同様に進めていきます。

メニュー パーツ選択 前身頃を選ぶ(右図参照) 「表示」ボタンをタップ()
メニュー グレーディング メニュー 保存 & プリント

前身頃も保存されました。

次は**袖**です。同じ操作をしましょう。(下図参照 ノースリーブやベストの場合は、袖の操作は必要ありません。)

3 パーツ全てが保存されました。



この3パーツ(前身頃、後身頃、袖)は、写真などを保存する時と同じ様に **ギャラリー**の中に保存されます。「patterns」フォルダの中に納まります。印刷の際には、そこから呼び出してください。

ひとつのデザインのみの一時的保存です。続けて他のデザインを操作して「**プリント**」ボタンで一時的保存させると、**先のデータに上書きされますので注意しましょう。**

ひとつのデザインの製作が終わったら、印刷(出力)まで終えてから次のデザインの製作をしてください。



袖について、もうひとつ解説します。

< 袖口のカーブについて >

袖口のラインが肘を境に変わります。

半袖の袖口は直線です。(右図参照)

肘の関節で腕は曲がりますので、六分袖～長袖の袖口は曲線を描きます。
この曲線(カーブライン)は服を作る上でとても大切なことです。

人が直立で立った時、腕は地面に向かって垂直に降りているでしょうか。

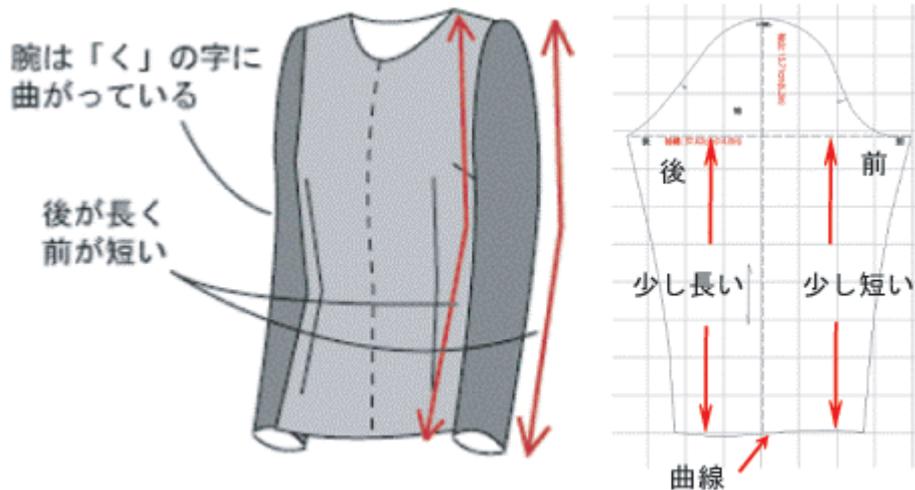
観察してみましょう。僅かに前方向に「く」の字に折れています。

つまり、前側の袖丈と後側の袖丈を比較すると、前が僅かに短いということになります。

製図の袖口のカーブは僅かなカーブですが、この寸法差ができ上がった時の袖口の線を水平状態に保つという訳です。

これを無視すると、袖の後側が吊り上ります。長さが不足する為 吊り上って見える・・・結構気になるものです。

商品価値の判断では大事なチェックポイントです。特に既製服やオーダー事業のお客様の服などでは、技術を評価する判断材料になりますので、製図を引く側は特に注意しましょう。



ニット素材の服は、長袖でも袖口線は直線で構いません。素材が伸びますので、ニットの場合は微妙な製図操作は必要ないのです。

8 印刷

いくつかの方法を説明します。いずれの方法も、テスト印刷後に倍率計算をし、拡大して印刷することで実物大型紙が得られます。

用紙より大きな製図は複数枚に分割して印刷します。

<方法 1> コンビニのコピー機で印刷する

スマホやタブレットのデータを印刷することのできるコピー機で可能です。(古いコピー機を置くコンビニには印刷できない場合があります。)

二つの方法があります。

<方法 A> ネットプリント … Wi-Fi 通信でプリントする方法

- (1) スマホやタブレットにコンビニ店が指定するコピー機のアプリをインストール(会員登録 無料)
- (2) スマホやタブレットで印刷したい製図データ (データは「ギャラリー」に保存されている)を選び設定すると予約 No が割り当てられる。
- (3) コンビニでこの番号を指定して印刷。右が印刷が完了した前身頃の例。

<方法 2> 赤外線通信でデータを送りプリントする方法 (アプリをインストールする必要が無い。パスワード等も要求されない。)



製図データは「ギャラリー」に保存されています。その製図データを画面に呼び出し、赤外線ですべて印刷する。

コピー機に赤外線を受け取る窓口がありますので、そこにスマホやタブレットの画面に製図データを表示した後 電波を送ってください。その後の操作はコピー機の指示に従ってください。

コピー機の操作手順が少し複雑です。迷う場合はコンビニの店員に手伝ってもらいましょう。

どちらの方法も、製図全体が一枚の用紙にプリントされますので、左上の縮尺(10cm 上図参照)を測り、倍率計算をします。(例えば、縮尺を測ると仮に 6.3cm だった場合、 $10 \div 6.3 = 1.59$ つまり、倍率は 159%となる)

拡大方法の例として、製図が印刷された用紙をハサミで分割します。(右図参照)

一枚ずつコピー機で倍率を指定し印刷します。

それぞれを貼り合わせると実物大型紙ができ上がります。

前後身頃、袖などそれぞれのパーツごとに行います。拡大率はそれぞれ異なりますので、毎回計算してください。

<方法2> プリンターで印刷する

スキャナー機能を持つプリンター、更に無線操作で印刷することができるプリンターを使用します。(古いタイプのプリンターにはこの機能は付いていません。)

(1) スマホやタブレットの画面に製図データを表示し、データをプリンターに無線で送って、最初は全体像一枚を印刷。(右参照 前身頃の例)

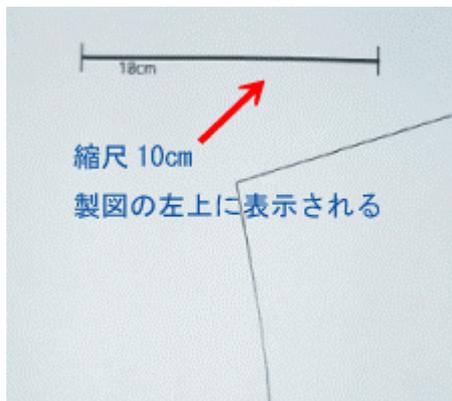
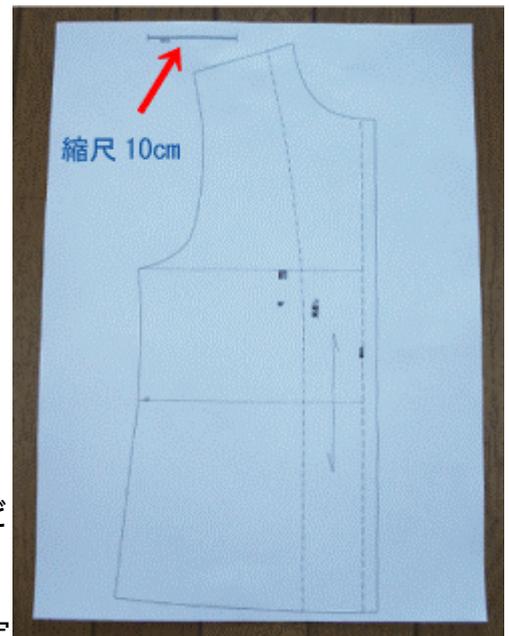
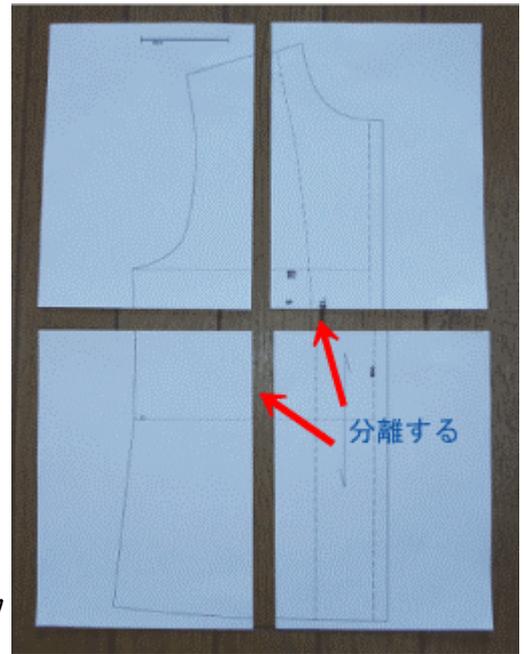
印刷の手順等は、プリンターの機種により異なります。プリンターの操作説明に従ってください。

(2) 左上に縮尺(10cm)がありますので、実物大にする為の倍率を計算します。

例えば、縮尺を測って6.3cmの場合は
 $10 \div 6.3 = 1.59$ つまり、倍率は159%となる

(3) さて、これを拡大印刷しなければいけません。そこで、ハサミで分割します。(上図参照)

例は4分割ですが、大きな製図の場合は、6分割、9分割など様々です。



で読み込み、印刷設定で倍率を指定

(5) それぞれを貼り合わせると実物大型紙ができ上がります。

前後身頃、袖などそれぞれのパーツごとに行います。倍率はそれぞれ異なりますので、毎回計算してください。

さあ、製図を引いてみましょう。
パタピッ magazine を活用しましょう。(Web 公開)

写真のデザインを製図に変換する方法を分かり易く載せていますが、デザインの可能性は無限大です。操作の基本、各入力項目の意味などを理解するに従い、様々なデザインへの応用方法が分かってきます。可能性を広げて楽しんでください。

数字を打ち込むだけ！ 簡単！！ そして正確！！ 下をクリックして操作解説をご覧ください。



又、有料の**パタピッ**ユーザー対象にご案内している**パタピッ magazine** では、**start パタピッ入門ソフト**と**pro プロパタピッ**の製図解説を公開しております。**app アプリ用パタピッ PC 対応版**でもご覧いただくことができ、解説中の応用方法や展開方法は、アプリ用**パタピッ**でも役立ちます。デザインの幅が広がっていきます。PC 対応版をお申し込みになられた時にはご利用ください。